

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi *handphone* saat ini telah banyak mengalami kemajuan yang pesat. Terbukti berbagai fitur-fitur canggih mudah dijumpai pada *handphone*, diantara fitur yang paling diminati oleh pengguna *handphone* adalah fasilitas pendukung teknologi J2ME. Dengan fasilitas ini orang akan dapat memasukkan aplikasi J2ME ke dalam *handphone*. Handphone (telepon genggam) yang menjadi salah satu sarana komunikasi selain dapat berbicara langsung dapat juga untuk mengirim pesan singkat(SMS).

Telepon selular merupakan sebuah perangkat yang digunakan untuk melakukan komunikasi. Namun telepon maupun SMS merupakan cara yang kurang efisien pada situasi yang membutuhkan percakapan menggunakan telepon selular dalam jarak dekat. Telepon selular mengalami perkembangan yang begitu pesat, yaitu adanya fasilitas *Bluetooth*. Bluetooth merupakan sebuah media penghubung dimana dalam melakukan koneksi tidak melalui jaringan provider maupun kabel. Dengan bluetooth dapat digunakan untuk komunikasi data atau pertukaran dalam bentuk teks yaitu *chatting* sehingga penggunaan teknologi Bluetooth tidak memerlukan biaya, tetapi *Bluetooth* memiliki jarak yang terbatas, yaitu hanya sekitar 10 meter. Aplikasi ini tidak melakukan transfer file atau gambar, karena untuk

transfer sudah ada fasilitas sendiri dalam handphone tersebut, jadi aplikasi ini hanya pertukaran teks saja. Banyak sekali aplikasi – aplikasi yang sudah mendukung untuk pertukaran informasi atau *chatting*, misalnya yahoo massenger, Live Connector, MIRC dan sebagainya. Untuk itu dibangun aplikasi *chatting bluetooth* dihandphone, sehingga user tidak perlu datang kewarnet, cukup membuka aplikasi *chatting bluetooth* sehingga memudahkan user untuk melakukan komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memanfaatkan teknologi *chatting* untuk komunikasi jarak dekat dengan kondisi yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka langsung dengan user lain dengan jangkauan terbatas baik dalam satu ruangan atau beda ruangan dan tidak lebih dari 10 meter dari tempat tersebut, sehingga komunikasi bisa dilakukan dan user tidak mengeluarkan biaya sedikitpun atau gratis.

1.3 Ruang Lingkup

Mengingat luas permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek dalam membangun suatu aplikasi berbasis *J2ME* maka diperlukan ruang lingkup yang jelas untuk menghindari meluasnya dalam pembahasan. Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu untuk melakukan komunikasi.
2. Dalam penggunaannya dibatasi dengan dua *user*, karena keterbatasan perangkat yang digunakan.
3. Aplikasi hanya untuk one-To-one.
4. *Chatting* ini berupa pertukaran teks.
5. Dibangun dengan *Platform* Java Developer Kit (JDK) 6 update 3 berbasis sistem operasi Windows.
6. Jarak jangkauan \pm 10 meter.
7. Aplikasi dibangun didalam NetBeans IDE 6.0.
8. Perangkat yang digunakan untuk jenis *handphone* yang didukung dengan MIDP 2.0 dan CLDC 1.1 dan minimal *handphone* tersebut ada bluetoothnya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan skripsi ini yaitu membangun aplikasi *chatting handphone* di fasilitas *bluetooth* adalah pada situasi yang tidak memungkinkan secara langsung untuk melakukan percakapan/bicara menggunakan telepon selular dalam jarak dekat, telepon ataupun *SMS* kurang efisien karena pulsa telepon pengguna berkurang. Maka dengan adanya *chatting bluetooth* di *handphone* pengguna dapat melakukan komunikasi, selain itu pengguna juga dapat mengurangi intensitas biaya(pulsa telepon) yang dikeluarkan. Aplikasi ini didalam penggunaanya yaitu *chatting bluetooth* mempunyai jangkauan jarak yang terbatas sekitar 10 meter.

